

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI GAMIFIKASI DIGITAL

Aidila Fitri¹
Dina Amelia²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
aidilaf63@gmail.com

Abstrak: *Tranformasi Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Gamifikasi Digital: Studi Pada Pengguna Game Last Letter Di Roblox Di Kalangan Pelajar. Pemanfaatan platform permainan digital sebagai media pembelajaran bahasa semakin relevan seiring meningkatnya keterlibatan pelajar dalam ekosistem game online. Penelitian ini berfokus pada game last letter di roblox, perminan sambung kata berbahasa inggris yang mengharuskan pemain menyusun kata baru dari huruf terakhir kata sebelumnya. Meskipun tidak dirancang secara eksplisit sebagai media edukasi, mekanismenya berpotensi melatih kosakata bahasa inggris secara implisit dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mengkaji persepsi pelajar terhadap game last letter sebagai media pembelajaran, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata dan motivasi belajar. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan dengan instrumen kuesioner terstruktur yang disebarkan kepada pelajar aktif pengguna game tersebut, mengukur frekuensi bermain, motivasi intrinsik, serta persepsi terhadap efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa inggris. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap sejauh mana mekanisme kompetitif dan berbatas waktu dalam last letter berkontribusi terhadap perluasaan kosakata dan motivasi berbahasa inggris di kalangan pelajar, sekaligus membuka peluang bagi pengintegrasian game berbasis gamifikasi dalam strategi pembelajaran bahasa yang lebih luas.*

Kata Kunci: *Last Letter, Roblox, Gamifikasi Digital, Kosakata Bahasa Inggris, Persepsi Pelajar*

Pendahuluan

Bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan medasar dalam era globalisasi dan digitalisasi yang telah berkembang pesat. Kemampuan berbahsa Inggris tidak hanya relevan dalam konteks akademik, tetapi juga menjadi modal penting dalam menghadapi persaingan di dunia kerja, interaksi lintas budaya, serta akses terhadap informasi dan teknologi global. Dalam konteks Indonesia, bahasa Inggris berstatus sebagai bahasa asing yang diajarkan secara formal di sekolah, namun paparan terhadap bahasa ini di luar kelas masih sangat terbatas dibandingkan negara-negara Asia lainnya (Lie, 2007; Kirkpatrick, 2012). Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan aktual pelajar dalam menggunakan bahasa Inggris secara komunikatif.

Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah rendahnya motivasi belajar di kalangan pelajar. Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, hafalan tata bahasa, dan latihan soal berbasis ujian cenderung menghasilkan kecemasan bahasa yang tinggi dan motivasi intrinsik yang rendah (Krashen, 1982). Pelajar seringkali mengasosiasikan pembelajaran bahasa Inggris dengan tekanan akademik daripada pengalaman komunikasi yang bermakna. Akibatnya, kemampuan berbahasa Inggris yang diperoleh dikelas sulit untuk diterapkan dalam situasi nyata, terutama dalam komunikasi lisan dan tulisan spontan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai inovasi dalam metode pembelajaran mulai bermunculan, salah satunya adalah gamifikasi. Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan perilaku pengguna (Deterding et al., 2011). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran (Hamari et al., 2014). Berbeda dengan metode konvensional, pendekatan berbasis permainan menempatkan pelajar sebagai agen aktif yang memiliki kendali atas proses belajarnya sendiri.

Salah satu platform digital yang saat ini sangat populer di kalangan pelajar adalah Roblox. Roblox merupakan platform permainan online berbasis pengguna yang memungkinkan pemain untuk menjelajahi, menciptakan, dan berinteraksi dalam berbagai dunia virtual yang dikembangkan oleh komunitas (Roblox Corporation, 2023). Dengan basis pengguna global yang didominasi oleh anak-anak dan remaja berusia 9 hingga 17 tahun, Roblox menjadi ruang digital di mana interaksi berbahasa Inggris terjadi secara alami dan intensif. Di dalam platform ini, terdapat ribuan game yang secara tidak langsung mendorong pengguna untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai media komunikasi, navigasi antar muka, dan interaksi sosial antarpemain.

Di antara berbagai game yang tersedia di Roblox, Last Letter merupakan salah satu game berbasis bahasa yang unik dan relevan untuk dikaji perspektif pembelajaran. Last Letter adalah permainan sambung kata berbahasa Inggris dimana pemain ditantang untuk menyebutkan kata baru yang diawali dari huruf terakhir kata sebelumnya, dalam batas waktu yang ditentukan. Mekanisme permainan yang kompetitif dan melibatkan banyak pemain secara bersamaan menciptakan tekanan kognitif yang positif, mendorong pemain untuk aktif mengingat dan mengeksplorasi kosakata bahasa Inggris secara spontan. Sifat permainan yang aktif dan progresif memotivasi pemain untuk terus meningkatkan penguasaan kata mereka agar dapat bertahan lebih lama permainan.

Meskipun Last Letter dirancang secara formal sebagai media pembelajaran, karakteristik permainannya memiliki keselarasan yang kuat dengan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa berbasis aktivitas. Pemain secara tidak sadar terlibat dalam proses retrieval kosakata,

pembentukan asosiasi leksikal, dan pengembangan strategi berbahasa yang efisien. Fenomena pembelajaran implisit semacam ini di mana akuisisi bahasa terjadi tanpa kesadaran eksplisit dari pelajar yang telah lama dikenal dalam literatur psikolinguistik sebagai salah satu jalur pembelajaran bahasa yang efektif dan berkelanjutan (Ellis, 1994).

Keunikan lain dari Last Letter terletak pada dimensi sosialnya. Berbeda dengan aplikasi pembelajaran bahasa konvensional yang bersifat individual, Last Letter mempertemukan pemain dari berbagai penjuru dunia dalam satu ruang kompetisi yang sama. Interaksi ini menciptakan tekanan autentik untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris, yang menurut Long (1996) melalui Interaction Hypothesis merupakan salah satu kondisi terpenting dalam pemerolehan bahasa kedua. Ketika pemain berhadapan dengan kata-kata asing yang digunakan lawan main, terjadi negosiasi makna implisit yang mendorong perkembangan kompetensi linguistik secara alami.

Hingga saat ini, kajian ilmiah yang secara spesifik mengeksplorasi potensi game Last Letter di Roblox sebagai media pembelajaran bahasa Inggris masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai gamifikasi dalam pembelajaran bahasa berfokus pada platform edukasi yang memang dirancang khusus, seperti Duolingo atau Quizlet (Short et al., 2021; Godwin-Jones, 2014), sehingga terdapat celah penelitian yang signifikan terkait pemanfaatan game komersial berbasis komunitas sebagai media pembelajaran informal. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji persepsi pelajar terhadap game Last Letter di Roblox dalam kaitannya dengan motivasi belajar dan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris. Yang lebih inovatif dan relevan dengan kehidupan digital pelajar masa kini.

Tinjauan Pustaka

Gamifikasi dalam konteks pendidikan merujuk pada penggunaan elemen desain permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik instan dalam lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Deterding et al., 2011). Konsep ini telah berkembang pesat sejak awal dekade 2010 – an dan kini telah diterapkan secara luas di berbagai bidang pendidikan, termasuk pembelajaran bahasa asing. Elemen gamifikasi bekerja dengan memanfaatkan psikologi penghargaan dan pencapaian yang melekat pada diri manusia: ketika seseorang meraih sebuah pencapaian dalam permainan, otak melepaskan dopamin yang menciptakan rasa puas dan mendorong perilaku pengulangan.

Secara teoritis, gamifikasi berakar dari Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (1985). Teori ini menekankan bahwa motivasi intrinsik yang berkelanjutan muncul ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi (rasa memiliki kendali atas pilihan dan tindakan), kompetensi (rasa mampu dan berkembang), dan keterkaitan (rasa terhubung dengan orang lain). Elemen-elemen gamifikasi seperti pilihan level kesulitan, sistem penghargaan progresif, dan fitur kompetisi multipemain secara langsung memenuhi ketiga

kebutuhan tersebut, menjadikan gamifikasi sebagai pendekatan yang secara psikologis solid untuk meningkatkan motivasi belajar.

Dalam pembelajaran bahasa asing, motivasi memainkan peran yang tidak kalah pentingnya dibandingkan bakat linguistik. Gardner dan Lambert (1972) membedakan antara motivasi integratif dan motivasi instrumental. Gamifikasi digital berpotensi memupuk kedua jenis motivasi ini secara bersamaan. Interaksi multipemain dalam game berbahasa Inggris menumbuhkan motivasi integratif melalui kontak dengan pemain dari berbagai latar budaya, sementara sistem pencapaian dan kompetisi memberikan motivasi instrumental berupa penghargaan dan pengakuan atas kemahiran berbahasa.

Teori Krashen (1982) mengenai pemerolehan bangsa (language acquisition) versus pembelajaran bahasa (language learning) juga sangat relevan dalam konteks ini. Krashen berpendapat bahwa pemerolehan bahasa yang paling efektif terjadi secara implisit melalui paparan terhadap input bahasa yang sedikit di atas kemampuan pelajar saat ini, yang disebutnya *comprehensible input*. Dalam *Last Letter*, pemain secara konstan terpapar pada kosakata yang digunakan oleh pemain lain termasuk kata-kata yang mungkin belum pernah mereka temui sebelumnya. Tekanan permainan mendorong mereka untuk segera memahami dan merespons kata-kata tersebut secara real-time, sebuah proses yang mencerminkan pemerolehan bahasa implisit yang jauh lebih organik dibandingkan hafalan kata dari buku teks. Selain itu, Krashen juga menekankan pentingnya *effective filter* yang dalam konteks permainan cenderung lebih rendah karena suasana bermain mengurangi kecemasan berbahasa.

Penelitian mengenai penggunaan game digital dalam pembelajaran bahasa telah menunjukkan hasil yang menjanjikan. Mayer (2019) dalam teori *multimedia learning* menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan kombinasi elemen verbal dan visual interaktif mampu meningkatkan retensi informasi secara signifikan dibandingkan media tunggal. Godwin-Jones (2014) secara khusus menyoroti potensi game komersial sebagai media pembelajaran bahasa yang autentik karena menyajikan konteks penggunaan bahasa yang nyata, bermakna, dan tidak artifisial. Berbeda dengan latihan bahasa berbasis buku yang sering terasa dipaksakan, game menghadirkan tujuan komunikasi yang inheren, yaitu pemain perlu menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan permainan.

Platform Roblox telah menarik perhatian para peneliti pendidikan sebagai ekosistem pembelajaran yang unik dan kompleks. Dikembangkan sejak 2006, Roblox kini memiliki lebih dari 200 juta pengguna aktif bulanan dengan mayoritas berusia di bawah 17 tahun (Roblox Corporation, 2023). Seluruh antarmuka Roblox, termasuk sistem navigasi, komunikasi obrolan, deskripsi game, dan panduan permainan, menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Kondisi ini menciptakan lingkungan bahasa Inggris yang imersif secara digital, di mana pelajar terpapar pada bahasa Inggris fungsional dalam konteks yang bermakna dan memotivasi. Beberapa penelitian awal telah menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif bermain game berbahasa Inggris di platform seperti Roblox menunjukkan perkembangan kosakata reseptif yang lebih cepat dibandingkan rekan sebaya mereka yang tidak terpapar lingkungan serupa (Sundqvist & Wikstrom, 2015).

Game word-chain atau sambung kata memiliki sejarah panjang sebagai alat pedagogis dalam pembelajaran kosakata, jauh sebelum era digital. Secara kognitif, aktivitas ini melibatkan proses retrieval (pemanggilan kembali kata dari memori jangka panjang) yang menurut teori testing effect (Roediger & Karpicke, 2006) terbukti jauh lebih efektif dalam memperkuat ingatan leksikal dibandingkan sekadar membaca atau menghafal. Setiap sesi bermain Last Letter pada dasarnya adalah latihan retrieval kosakata yang intensif dan berulang. Nation (2001) menekankan bahwa perolehan kosakata yang efektif membutuhkan pertemuan berulang dengan kata dalam berbagai konteks. Sesuatu yang difasilitasi secara alami oleh mekanisme permainan berulang dalam Last Letter. Dengan bermain secara rutin, pelajar tidak hanya mengingat kata-kata yang pernah didengar, tetapi juga didorong untuk secara aktif mencari dan mempelajari kata-kata baru guna meningkatkan performa permainan mereka.

Konsep flow theory yang dikemukakan Csikszentmihalyi (1990) juga sangat relevan dalam memahami daya tarik Last Letter sebagai media belajar. Flow adalah kondisi psikologis optimal di mana seseorang sepenuhnya terserap dalam sebuah aktivitas, ditandai oleh konsentrasi penuh, hilangnya kesadaran waktu, dan rasa kepuasan intrinsik yang mendalam. Kondisi flow terjadi ketika tingkat tantangan sebuah aktivitas sesuai dengan tingkat kemampuan individu yaitu terlalu mudah menimbulkan kebosanan, sementara terlalu sulit menimbulkan kecemasan. Dalam Last Letter, dinamika kompetisi multipemain secara alami menciptakan keseimbangan tantangan-kemampuan yang optimal karena pemain bersaing dengan lawan yang memiliki rentang kemampuan beragam. Ketika pelajar berada dalam kondisi flow saat bermain, pembelajaran kosakata terjadi secara alami, efisien, dan tanpa hambatan psikologis yang biasa menyertai proses belajar formal.

Selain dimensi kognitif dan motivasional, terdapat dimensi sosial yang tidak kalah penting dalam ekosistem Last Letter. Vygotsky (1978) dalam teori Zone of Proximal Development (ZPD) berpendapat bahwa perkembangan kognitif optimal terjadi ketika individu bekerja sama dengan rekan yang lebih kompeten dalam zona tantangan yang tepat. Dalam konteks Last Letter, pemain yang lebih mahir secara tidak langsung berperan sebagai scaffolding bagi pemain yang lebih lemah ketika seorang pemain menggunakan kata yang asing bagi lawan mainnya, terjadi proses inferensi kontekstual dan dorongan untuk mempelajari kata tersebut. Proses scaffolding sosial semacam ini, meski tidak terstruktur secara formal, mencerminkan salah satu mekanisme pemerolehan bahasa yang paling organik dan efektif. Perspektif sosiokultural ini melengkapi perspektif kognitif individual dalam memahami mengapa bermain game bersama pemain lain jauh lebih efektif dalam mendorong perkembangan bahasa dibandingkan bermain game secara soliter.

Kajian mengenai pembelajaran bahasa melalui game daring juga tidak dapat dilepaskan dari konsep ekstrakurikuler digital atau Digital Extracurricular Language Learning (DELL) yang semakin mendapat perhatian dalam penelitian Applied Linguistics kontemporer. Sylvén dan Sundqvist (2012) mendefinisikan DELL sebagai segala bentuk paparan dan penggunaan bahasa target yang terjadi di luar institusi pendidikan formal melalui media digital, termasuk

game, media sosial, dan konten daring. Penelitian mereka menunjukkan bahwa pelajar yang aktif terlibat dalam DELL secara konsisten menunjukkan kompetensi kosakata dan kefasihan berbahasa yang lebih tinggi dibandingkan rekan sebaya mereka yang tidak, bahkan tanpa mempertimbangkan perbedaan kemampuan awal. Temuan ini secara langsung mendukung relevansi penelitian mengenai Last Letter: game ini merupakan salah satu bentuk DELL yang diakses secara sukarela dan intensif oleh sebagian besar penggunaannya, menjadikannya media paparan bahasa Inggris yang berpotensi sangat signifikan dalam konteks pelajar Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan persepsi belajar terhadap penggunaan game Last Letter di Roblox sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan deskriptif dipilih karena penelitian ini tidak bermaksud untuk menguji hipotesis kausalitas, melainkan untuk memetakan kondisi aktual berdasarkan data empiris yang terkumpul dari responden (Creswell, 2014). Data yang dikumpulkan bersifat numerik dan dianalisis secara statistik untuk menghasilkan gambaran yang sistematis, objektif, dan terukur mengenai fenomena yang diteliti.

Populasi penelitian adalah seluruh pelajar aktif pengguna game Last Letter di Roblox dari berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar kelas 4 hingga sekolah menengah atas kelas 12. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yakni pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Kriteria inklusi responden dalam penelitian ini meliputi: (1) berusia 10–18 tahun, (2) aktif bermain Last Letter di Roblox minimal dua kali dalam sebulan selama tiga bulan terakhir, (3) merupakan pelajar yang sedang menempuh pendidikan formal, dan (4) bersedia mengisi kuesioner secara sukarela. Penentuan jumlah sampel minimum mengacu pada rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error 5%.

Instrumen penelitian berupa kuesioner terstruktur yang dikembangkan berdasarkan kajian literatur dan disesuaikan dengan konteks spesifik permainan Last Letter. Sebelum digunakan, instrumen melalui proses pengembangan yang sistematis meliputi penyusunan kisi-kisi, penulisan butir, telaah ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Kuesioner terdiri dari empat bagian utama:

- 1) data demografis responden, mencakup usia, jenjang pendidikan, jenis kelamin, dan durasi bermain Roblox;
- 2) pola penggunaan game Last Letter, mencakup frekuensi bermain, durasi per sesi, dan fitur permainan yang paling sering digunakan;
- 3) persepsi terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris, terdiri dari 12 butir pernyataan; dan
- 4) tingkat motivasi belajar bahasa Inggris, terdiri dari 12 butir pernyataan.

Seluruh butir pertanyaan pada bagian ketiga dan keempat menggunakan Skala Likert lima poin, dengan rentang 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju).

Validitas instrumen diuji melalui dua tahap. Pertama, validitas isi (content validity) dinilai oleh dua orang ahli pendidikan bahasa Inggris dan satu orang ahli pengukuran pendidikan menggunakan formula Aiken's V, dengan nilai minimum yang diterima sebesar 0,75. Kedua, validitas konstruk diuji melalui analisis faktor eksploratori pada data uji coba untuk memastikan bahwa butir-butir pernyataan mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien Cronbach Alpha, dengan nilai minimum yang dapat diterima sebesar 0,70 (Hair et al., 2010). Seluruh instrumen yang tidak memenuhi ambang batas validitas dan reliabilitas direvisi atau digugurkan sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama.

Pengumpulan data dilakukan secara daring selama empat minggu melalui Google Forms yang disebarakan melalui komunitas pengguna Roblox di platform Discord dan media sosial, serta melalui jaringan guru bahasa Inggris di berbagai sekolah. Untuk menjaga kualitas data, setiap responden hanya dapat mengisi kuesioner satu kali, dan terdapat butir kontrol untuk mendeteksi respons yang tidak konsisten. Data yang tidak memenuhi kriteria kualitas dikeluarkan dari analisis. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25, meliputi distribusi frekuensi, persentase, mean, median, dan standar deviasi. Interpretasi skor menggunakan kategorisasi lima tingkat: sangat rendah (1,00 – 1,79), rendah (1,80 – 2,59), sedang (2,60 – 3,39), dan sangat tinggi (4,20 – 5,00). Tabulasi silang dilakukan untuk mengidentifikasi pola persepsi berdasarkan variabel demografis seperti jenjang pendidikan dan frekuensi bermain.

Hasil Dan Pembahasan

Bagian ini memaparkan proyeksi penemuan yang diharapkan dari penelitian berdasarkan kerangka teoritis dan desain instrumen yang telah disusun. Paparan ini bersifat antisipatif dan akan diperbarui secara menyeluruh setelah pengumpulan dan analisis data lapangan selesai dilakukan.

Secara demografis, responden diproyeksikan berasal dari berbagai jenjang pendidikan dengan dominasi pada kelompok pelajar sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA), rentang usia 13–17 tahun. Distribusi ini konsisten dengan profil pengguna platform Roblox secara global yang mayoritas berada pada kelompok usia remaja awal hingga pertengahan (Roblox Corporation, 2023). Dari sisi jenis kelamin, berdasarkan pola penggunaan game kompetitif, diperkirakan responden laki-laki akan mendominasi, meskipun perbedaan gender dalam motivasi penggunaan platform digital semakin mengecil pada generasi saat ini. Keberagaman demografis ini diharapkan memberikan gambaran yang representatif mengenai profil pengguna Last Letter di kalangan pelajar Indonesia.

Terkait pola penggunaan game, data diharapkan menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan Last Letter lebih dari tiga kali dalam seminggu dengan durasi rata-rata 30–60 menit per sesi. Intensitas bermain yang tinggi ini memiliki implikasi signifikan bagi pembelajaran kosakata: berdasarkan teori spaced retrieval practice (Roediger & Karpicke, 2006), paparan berulang terhadap kosakata bahasa Inggris dalam sesi-sesi bermain yang terpisah akan memperkuat jejak memori leksikal secara substansial. Dengan demikian, pelajar yang aktif bermain Last Letter secara tidak langsung menjalani sesi latihan kosakata intensif yang terdistribusi secara alami sepanjang minggu, jauh melebihi durasi yang biasanya tersedia dalam pembelajaran bahasa Inggris formal di sekolah.

Pada aspek persepsi terhadap peningkatan kosakata, rata-rata skor responden diharapkan berada pada kategori tinggi (mean > 3,80 dari skala 5). Butir-butir pernyataan yang berkaitan dengan penambahan kosakata baru, peningkatan kecepatan mengingat kata, dan perluasan pemahaman makna kata diperkirakan mendapatkan skor tertinggi. Temuan ini akan sejalan dengan argumen Nation (2001) bahwa perolehan kosakata yang efektif membutuhkan keterlibatan aktif dengan kata dalam konteks yang bermakna. Selain itu, tekanan terbatas waktu dalam Last Letter diperkirakan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kecepatan pemrosesan leksikal (lexical processing speed), sebuah aspek kompetensi bahasa yang sering terabaikan dalam pembelajaran formal namun sangat penting dalam komunikasi nyata.

Dari sisi motivasi belajar bahasa Inggris, elemen kompetitif, sistem skor, dan umpan balik instan dalam Last Letter diharapkan terbukti berkontribusi positif terhadap motivasi intrinsik pelajar. Kondisi ini selaras dengan prediksi Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 1985): keberhasilan mempertahankan giliran dalam permainan memenuhi kebutuhan kompetensi, kebebasan memilih kata memenuhi kebutuhan otonomi, dan interaksi dengan pemain lain memenuhi kebutuhan keterkaitan. Ketiga kebutuhan psikologis dasar yang terpenuhi secara bersamaan ini menciptakan kondisi motivasional yang optimal untuk pembelajaran yang berkelanjutan. Lebih jauh, temuan ini berpotensi menunjukkan bahwa motivasi berbahasa Inggris yang terbentuk melalui permainan bersifat lebih organik dan tahan lama dibandingkan motivasi yang dipaksakan melalui sistem nilai dan ujian formal.

Temuan yang juga diharapkan muncul adalah hubungan positif antara frekuensi bermain dengan skor persepsi peningkatan kosakata dan motivasi. Pelajar yang bermain lebih sering diperkirakan melaporkan manfaat yang lebih besar, yang konsisten dengan prinsip-prinsip dosis paparan dalam pemerolehan bahasa kedua. Namun demikian, perlu dicatat bahwa hubungan ini kemungkinan bersifat non-linear: manfaat terbesar mungkin terkonsentrasi pada kelompok pemain dengan frekuensi sedang hingga tinggi, sementara pemain yang sangat jarang bermain belum mendapatkan paparan yang cukup untuk merasakan perubahan yang berarti.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini diharapkan memperkuat argumen bahwa game komersial berbasis gamifikasi seperti Last Letter memiliki potensi yang signifikan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris informal. Meskipun tidak dirancang untuk tujuan

pedagogis, karakteristik permainan yang mendorong penggunaan bahasa secara aktif, berulang, dan kontekstual menjadikannya media yang relevan dalam ekosistem pembelajaran digital masa kini. Lebih jauh, temuan ini membuka diskusi mengenai konsep *stealth learning*, yaitu kondisi di mana pembelajaran terjadi tanpa disadari oleh pelajar karena terbungkus dalam aktivitas yang dipersepsikan sebagai hiburan semata (Landers, 2014). Implikasi ini sangat relevan bagi perancangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang berorientasi pada keterlibatan jangka panjang dan motivasi yang berkelanjutan.

Satu temuan yang diperkirakan muncul dan layak mendapat perhatian khusus adalah fenomena *code-switching* dalam konteks permainan *Last Letter*. Berdasarkan observasi awal, sebagian pemain terutama pemula cenderung memadukan strategi berbahasa Indonesia dengan bahasa Inggris ketika menghadapi tekanan waktu yang tinggi, meskipun peraturan permainan mengharuskan penggunaan kosakata bahasa Inggris. Fenomena ini mencerminkan realitas pembelajaran bahasa kedua di mana pelajar secara natural mengandalkan bahasa pertama sebagai *scaffolding* kognitif, sebuah strategi yang dalam perspektif modern dianggap sebagai bagian yang sah dan produktif dari proses pemerolehan bahasa (Cook, 2001). Menariknya, pemain yang lebih berpengalaman menunjukkan pola sebaliknya: mereka cenderung berpikir langsung dalam bahasa Inggris tanpa melalui proses terjemahan mental, sebuah indikasi perkembangan kompetensi leksikal yang signifikan yang dipicu oleh pengulangan sesi bermain.

Beberapa keterbatasan penelitian perlu diakui. Penggunaan *purposive sampling* membatasi generalisabilitas temuan, sementara desain *cross-sectional* menghalangi penarikan kesimpulan kausal antara bermain *Last Letter* dan peningkatan kosakata. Data yang sepenuhnya bersifat *self-report* juga rentan terhadap bias sosial. Keterbatasan ini memberikan arah yang jelas bagi penelitian lanjutan dengan desain eksperimental atau longitudinal yang lebih ketat.

Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji potensi game *Last Letter* di platform Roblox sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis gamifikasi dikalangan pelajar. Melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dengan instrumen kuesioner terstruktur, penelitian ini berupaya mengungkap persepsi pelajar terhadap efektivitas mekanisme permainan sambung kata dalam mendukung penguasaan kosakata dan motivasi berbahasa Inggris. Kajian ini menjadi salah satu upaya awal untuk menjembatani ranah game komersial dengan dunia Pendidikan Bahasa yang selama ini masih belum banyak dieksplorasi secara sistematis.

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah dibangun, terdapat tiga mekanisme utama yang menjadikan *Last Letter* berpotensi sebagai media pembelajaran yang efektif. Pertama, mekanisme *retrieval* berulang dalam setiap sesi bermain secara kognitif memperkuat jejak memori leksikal sesuai dengan prinsip *testing effect*. Kedua, elemen kompetitif dan sistem penghargaan dalam permainan memenuhi kebutuhan psikologis dasar yang mendorong motivasi intrinsik sesuai dengan *Self-Determination Theory*. Ketiga, kondisi *flow* yang tercipta

dalam permainan yang menantang namun dapat dikuasai menciptakan lingkungan belajar yang optimal di mana pembelajaran terjadi secara alami dan tanpa hambatan efektif yang biasa menyertai proses belajar bahasa formal.

Implikasi teoritis penelitian ini terletak pada perluasan kajian gamifikasi informal dalam pendidikan bahasa, khususnya melalui platform game komersial yang selama ini kurang mendapat perhatian akademis. Penelitian ini menunjukkan bahwa batasan antara pemain dan pembelajaran semakin kabur di era digital, dan bahwa potensi edukatif sebuah game tidak selalu bergantung pada desain pedagogis yang eksplisit, melainkan pada karakteristik aktivitas bahasa yang difasilitasi. Perspektif ini membuka jalan bagi penelitian-penelitian berikutnya untuk mengeksplorasi berbagai game komersial lain yang memiliki potensi serupa sebagai media pembelajaran bahasa.

Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan mendorong pendidik untuk mempertimbangkan integrasi game berbasis bahasa seperti Last Letter ke dalam ekosistem pembelajaran bahasa Inggris yang lebih luas. Rekomendasi konkret mencakup: (1) pemanfaatan Last Letter sebagai kegiatan pengayaan kosakata di luar kelas yang diintegrasikan dengan refleksi mingguan di dalam kelas; (2) pengembangan tantangan berbasis Last Letter sebagai bagian dari penugasan proyek kelompok yang mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat; (3) pemanfaatan catatan kata yang ditemukan saat bermain sebagai bahan diskusi dan pembelajaran kontekstual di kelas; serta (4) pengembangan panduan orang tua mengenai potensi edukatif game berbahasa Inggris agar dapat mendukung proses belajar anak di rumah. Penelitian lanjutan dengan desain eksperimental atau longitudinal sangat direkomendasikan untuk mengukur dampak nyata penggunaan Last Letter terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris secara lebih terukur, objektif, dan komprehensif.

Akhirnya, penelitian ini mengingatkan komunitas akademis dan praktisi Pendidikan bahwa era digital telah mengubah secara fundamental lanskap pemerolehan bahasa. Pelajar generasi saat ini hidup dalam ekosistem digital yang kaya bahasa Inggris melalui game, media sosial, konten streaming dan berbagai platform daring sehingga membedakan tegas antara ruang belajar formal dan informal semakin kehilangan relevansinya. Tugas pendidik bukan lagi sekedar menyampaikan konten bahasa di dalam kelas, melainkan membantu pelajar mengenali, memanfaatkan, dan merefleksikan pengalaman berbahasa yang mereka temukan di luar kelas. Dalam perspektif ini, game seperti Last Letter bukan sekedar hiburan yang kebetulan mengandung unsur edukatif, melainkan merupakan ruang belajar yang sah, bermakna, dan berpotensi sangat efektif apabila dikelola dengan pemahaman pedagogis yang tepat. Penelitian ini merupakan Langkah awal yang diharapkan membuka jalan bagi agenda penelitian yang lebih luas mengenai peran ekosistem digital dalam transformasi pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia.

Referensi

- Bjork, R. A. (1994). Memory and metamemory considerations in the training of human beings. In J. Metcalfe & A. Shimamura (Eds.), *Metacognition: Knowing about knowing* (pp. 185–205). MIT Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford University Press.
- Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (1972). *Attitudes and motivation in second language learning*. Newbury House.
- Godwin-Jones, R. (2014). Emerging technologies: Games in language learning: Opportunities and challenges. *Language Learning & Technology*, 18(2), 9–19.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Kirkpatrick, A. (2012). English in ASEAN: Implications for regional multilingualism. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 33(4), 331–344.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Lie, A. (2007). Education policy and EFL curriculum in Indonesia: Between the commitment to competence and the quest for higher test scores. *TEFLIN Journal*, 18(1), 1–14.
- Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. C. Ritchie & T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 413–468). Academic Press.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Roblox Corporation. (2023). Roblox investor relations & community statistics. <https://www.roblox.com>
- Roediger, H. L., & Karpicke, J. D. (2006). Test-enhanced learning: Taking memory tests improves long-term retention. *Psychological Science*, 17(3), 249–255.
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2021). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 517–554.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundqvist, P., & Wikstrom, P. (2015). Out-of-school digital gameplay and in-school L2

**PROSIDING SEMINAR
INTERNASIONAL BIPA
4 JUNI 2026**



English vocabulary outcomes. System, 51, 65–76.

**PROSIDING SEMINAR
INTERNASIONAL BIPA
4 JUNI 2026**



- Cook, V. (2001). Using the first language in the classroom. *The Canadian Modern Language Review*, 57(3), 402–423.
- Sylvén, L. K., & Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. *ReCALL*, 24(3), 302–321.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.